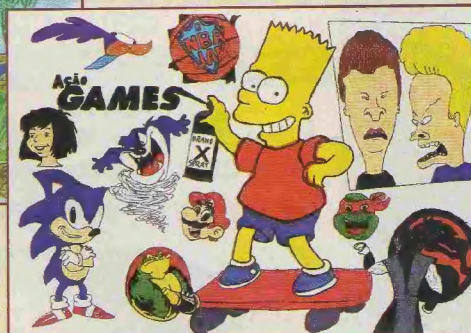
A cada edição que passa, mais notícias quentes sobre Street Fighter e Mortal Kombat chegam à redação! Sorte sua! Este mês, além de poder assistir ao filme de Street na telona (do cinema) você ainda terá a chance de queimar fichas no arcade SF Movie. E, como não poderia deixar de ser, com sua Ação Games do lado, conferindo golpe a golpe como ficou a nova versão, destaque deste número. Para quem não acreditava nas notícias sobre o novo MK3, o Preview mata a pau e apresenta as primeiras telas prontas. Confira também Fatal Fury 3, quase saindo do forno. Depois de tanta adrenalina, respire um pouco com dois grandes RPGs: Beyond Oasis (Mega) e Addams Family Values (SNES). Dois ótimos carts neste estilo ainda pouco explorado nos consoles. Quer mais? Claro, daqui a 15 dias! Até lá.

COTAÇÃO

FRACO
REGULAR
BOM
ÓTIMO
CHOCANTE

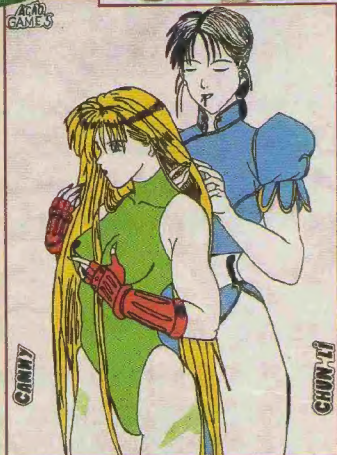
SALADA

Beatriz Kunze, Curitiba (PR), mergulhou fundo no cart Donkey Kong Country

Vinícius Braz Camilo, de Curitiba (PR), desenhou seus games prediletos. Que capricho, hein?

TRUQUE DAS 1000 FACES

Esta é a Jucinéia, "amigona" do Valdão, lá de Santa Catarina (SC). Alô, Jayonara, Joseana, Luciana e cia: mandem uma foto dele para o troco, falou?

Marcelo Wilson R. Almeida *Kong*, de Rolim de Moura (RO). Quem mandou a foto foi o "primão" Thiago R. R. Corrêa

César Lisboa da Silva, numa versão encomendada pelo "amigo" Luís Fernando Carelle, de São Paulo (SP)

Alex Sandro Alves de França, Registro (SP), prova que Chun-Li e Cammy são grandes amigas

MORTAL KOMBAT

Vocês disseram que não existe Mortal Kombat para o Nintendo 8 bits. Então como se explica que o meu amigo tenha este jogo para o Phantom System dele?

RANGEL DA SILVA
Jacinto Machado, SC

Por acaso, Rangel, o cartucho do seu amigo não tem uma caveirinha usando tapa-olho? Sim, porque este cartucho só pode ser pirata. A Acclaim não produziu nenhum Mortal Kombat para o Nintendo 8 bits ou consoles compatíveis (que é o caso do Phantom System). Não falamos de games piratas, Rangel: por isso nunca você viu este game em nossa revista.

VIRTUAL BOY

Este novo console da Nintendo precisa também de um Super NES para funcionar?

RODRIGO C. DE CASTRO
Rio de Janeiro, RJ

Na última CES (aquela feira de videogames que acontece todo semestre nos Estados Unidos) vimos um protótipo de Virtual Boy que não precisava do Super NES. Era um console completo, com tela e tudo, que mostrava imagens tridimensionais e numa única cor (no caso, vermelho). Mas já rolaram fofocas em revistas americanas de que a Nintendo estava pensando em transformar o Virtual Boy num acessório do Super NES ou mesmo do Ultra 64. Bem, por enquanto ainda não temos nada de oficial a este respeito. Vamos esperar a fabricante falar no assunto para conferir as informações.

APETRECHO

Será que a Sega pretende lançar um apetrecho que transforme o Master System num videogame de 16 bits? Meus amigos me disseram que ele sairia em julho.

RICARDO S. CORREIA
Araucária, PR

Seus amigos estão só de tiração de sarro, Ricardo. A Sega não tem interesse em transformar o Master System em 16 bits, infelizmente. Se você quiser ter um aparelho desta geração, é melhor ir guardando uma graninha pra comprar um Mega Drive, falou?

ULTRA 64

Como será possível este videogame, nada mais que um console doméstico, ter capacidade de processamento de 500 MHz? Duvido que isso aconteça, nem com reza brava. Mas afinal, quando o Ultra chega ao Brasil e a que preço?

ALEX DE PAULA QUEIROZ
Uberlândia, MG

Se a Nintendo e a Silicon Graphics afirmaram que o Ultra 64 teria esta capacidade de processamento... bem, quem somos nós para questionar? Afinal, são duas empresas idôneas e devem honrar suas promessas. Pelo que vimos do jogo Killer Instinct para o Ultra 64 Arcade, que já está rolando no Brasil, o equipamento é realmente power. A previsão inicial de lançamento nos Estados Unidos era para o final deste ano e ao preço de 250 dólares, mas nada disso ainda foi confirmado.

STAR FOX 2

Quando será lançado este game para o Super NES e qual será o seu preço?

FELIPE R. CARVALHO
São Paulo, SP

O lançamento está previsto para agosto nos States, Felipe. Como é um jogo da Nintendo, acreditamos que sua representante no Brasil, a Playtronic, solte o game aqui na mesma época. O preço do cartucho só será divulgado no lançamento.

AKUMA OU GOUKI?

Por quê vocês chamam o personagem secreto do Super Street Fighter Turbo de Akuma e a revista Super Game Power chama o mesmo cara de Gouki? Quem está certo?

GUILHERME SURIZ
Esteio, RS

Os dois nomes são válidos, Guilherme. Akuma é como o personagem é chamado nos Estados Unidos e Gouki é o nome dele no Japão.

DONKEY KONG COUNTRY

Existe algum modo de gravar as fases já completadas na memória do jogo? Quando desligo o aparelho ou levo Game Over, todas as fases somem.

PAULO ROBERTO R. FREITAS SENA
Salvador, BA

É fácil, Paulo. Sempre que aparecer uma macaquinha com um baú, você pode gravar seu jogo. Para isto, basta pular dentro do baú. Melzinho na chupeta!

Vamos brincar de Sherlock Holmes-matemático!

Mande para nós o número que corresponde à soma do número das páginas onde estão as palavras abaixo. Por exemplo: a palavra arranha-céu está na página 26. Este é um dos números da soma. Ache os outros, some todos e envie o número final. Todas as matérias estão na edição nº 80. Vamos, lá?

Arsenal - pág. 17
Chifrudo - pág. 31
Arranha-céu - pág. 26
Filhote - pág. 9
Sintonizador - pág. 4
Calafrios - pág. 18
Aeróbica - pág. 6
Viril - pág. 23
Britadeira - pág. 25
Co-piloto - pág. 14

Soma final: 173

PRÊMIOS

Olha o que você pode ganhar! Do 1º ao 6º lugares - um par de tênis importado da marca Valencia e uma camiseta Ação Games e do 7º ao 10º lugares - camiseta Ação Games

Mande sua resposta para: Ação Games-Game Charada nº 81, Av. das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado sairá na Ação Games nº 84.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 78

JOGO DOS SETE ERROS - Estava muito fácil, né? A barra de energia, um dos marcadores de round, detalhe da roupa do J. Talbain, espiral na parte inferior do cenário, letrinhas minúsculas na parte direita do cenário, risquinho embaixo do marcador de tempo e detalhe triangular do neon do cenário. Os vencedores são: 1º ao 3º lugares para Allan Seara da Silva, de Sabará (MG); Fernando Vilas Boâs Alves, Ponta Grossa (PR) e Guilherme Colagiovanni Girotto, Cassilândia (MG); 4º ao 10º lugares para Daniel de Sena Araújo, Fortaleza (CE); Fábio Augusto Leite, Natal (RN); Heleno Augusto Paiva de Oliveira, Cruzeiro (SP); Alexandre B. B. Pimentel, Goiânia (GO); Fábio C. Borba, Vacaria (RS); Silvio C. Jankowski, Araucária (PR) e Raphael Caio Rios B. Soares, Sete Lagoas (MG).

32 BITS

Estou querendo comprar um videogame de 32 bits. Qual deles é o melhor: Saturno, Playstation ou 3DO?

FELIPE HENRIQUE WEPNER
Florianópolis, SC

Olha, Felipe, a gente não costuma ficar taxando os videogames de piores ou melhores, pois isso é muito pessoal. Ao comprar um videogame, as pessoas devem pensar no preço (quanto você pode pagar?), nos jogos (são do tipo que você gosta e estão disponíveis?) e nas características técnicas (ele oferece aquilo que você quer?). É o que a gente chama de "relação custo X benefício", que varia de uma pessoa para outra. Em todo o caso, fique ligado, pois estamos de olho no mercado japonês e, havendo números ou outras informações confiáveis, vamos divulgar.

COMPRO

Controle de Mega Drive, modelo de 6 botões. Leonardo, tel.: (011) 584-5165, São Paulo, SP.

TROCO

Carts variados de Mega por outros de meu interesse. Rafael, tel.: (011) 201-3474, São Paulo, SP.

SNES com um cart e Mega 3 com um cart por 3DO em bom estado. Leandro, tel.: (011) 273-5300, São Paulo, SP.

Master 3 e pistola por Game Boy com 3 carts e fonte. Bruno A. Dudli, Rua Lilás, 250, CEP 11708-140, Praia Grande, SP.

VENDO

Jaguar com 2 controles e 2 jogos. Oscar Luis, tel.: (045) 574-2538, Foz do Iguaçu, PR.

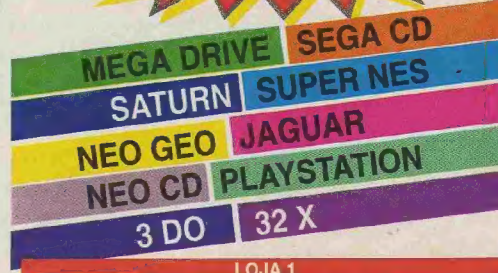
Atari com 2 controles e 2 carts. Richard, tel.: (0123) 973-4078, São José dos Campos, SP.

Carts diversos para Mega. Ou troco 2 deles por um jogo de Sega CD. Alexander A. Siqueira, Rua Baldicero Filomeno, 1080, CEP 88064-000, Florianópolis, SC.

Carts de SNES. Jefferson, tel.: (0476) 22-0110, Canoinhas, SC.

Master completo com 2 controles, pistola e 2 carts. Renato, tel.: (011) 815-8223, São Paulo, SP.

Mega com 2 controles e o cart Altered Beast. Hudson, tel.: (011) 511-7284, São Paulo, SP.

SNES com 2 joysticks e carts. Alan, tel.: (021) 208-0853, Rio de Janeiro, RJ.

MEGA DRIVE GANHA SERVIÇO BANCÁRIO

Uma Montanha de Lançamentos

Março e abril foram meses agitados. A maioria dos fabricantes teve de dar uma espiadela na feira de arcades em Reno, nos Estados Unidos, que rolou na última semana de março. E em abril, o agito foi em São Paulo, na 12ª Abrin (Feira Nacional de Brinquedos, dias 3 a 7) e 46ª UD (Feira de Utilidades Domésticas, dias 6 a 16). Muitos lançamentos e promessas de Tec Toy, Playtronic, Dynacom, Chips do Brasil. A Neo Geo passou a funcionar no país e lançou o Neo Geo CD e até o 3DO foi prometido, pela Goldstar, para o segundo semestre. Confira!

A licenciada Sega no Brasil anunciou um pacote de lançamentos de games e acessórios para abril e maio/junho. O principal destaque é o serviço de consulta bancária via Mega Drive (veja box). Para o segundo semestre, prometeu lançar o Saturno, além de Virtua Fighter (32X) e Phantasy Star 2 traduzido (Mega). E uma grande notícia para o pessoal do Master: a esperada versão de Mortal Kombat 2.

Mega Drive

Batter Up (Acessório) - Um taco de beisebol interativo que sai junto com o cart World Series Baseball. Você joga com o taco no lugar do joystick.

Games - Stargate, Wolverine Adamantium Rage, X-Men 2 (Mutant Apocalypse), The Lion King, Desert Demolition (Papaléguas 2), Clay Fighter e Boogerman.

32X

Mortal Kombat 2 e Metal Head.

SEGA CD

Cadillacs and Dinosaurs, Myst, Loadstar, The Animals (San Diego Zoo).

MASTER

- Mortal Kombat 2, George Foreman's KO Boxing (abril), Sapo Xulé versus Os Invasores do Brejo e Geraldinho (maio ou junho).

Papaléguas 2 (Desert Demolition)

EXTRATO NO VIDEOGAME

CUIDADO COM O PAIZÃO

Pode ser o que faltava para o paizão liberar o prometido Mega Drive; ou a gota d'água pro velho invadir a sua praia. A Tec Toy vai lançar, em breve, um cartucho que serve pra conectar o Mega Drive ao sistema bancário do Bradesco. O cartucho deverá custar R$14,00 e, depois de conectado, bastará ligar o Mega ao telefone: o cart recebe e armazena toda a movimentação das contas no banco em apenas alguns impulsos e encerra a ligação. Daí basta checar tudo à vontade no Mega. O custo mensal cobrado pelo banco deverá ser inferior a R$4,00. Um sistema parecido foi lançado pela Nintendo no Japão há alguns anos para o Nintendo 8 Bits.

BONS JOGOS PARA O SUPER NES

A Playtronic participou da UD e Abrin apostando apenas num bom lote de games para Super NES. Novos jogos deverão pintar até junho. A licenciada Nintendo não anunciou novos carts para o Nintendo Action Set e deve estar reservando surpresas para o segundo semestre. Confira a lista dos lançamentos já para este mês de abril:

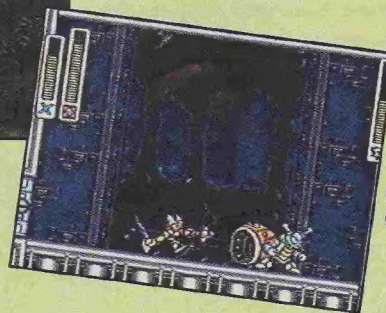
SUPER NES

The Lion King, The Great Circus Mistery (Mickey), Mega Man X2, X-Men Mutant Apocalypse, Demon's Crest, Top Gear 2, Jurassic Park 2, Bonkers Adventure e Kirby's Dream Course.

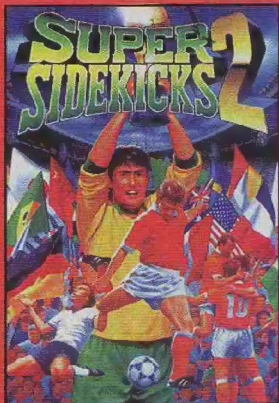
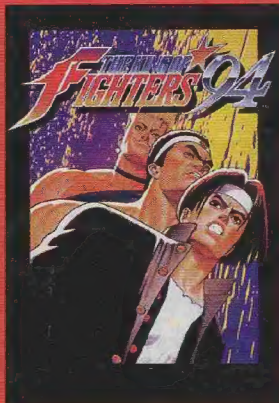
GAME BOY

- Daffy Duck (Patolino)

Jurassic Park 2: um game de ação que deu continuidade ao primeiro Adventure

Demon's Crest, um dos bons lançamentos do ano, mereceu capa de Ação Games

Mega Man X2, o herói foguete da Capcom

NEO GEO CD CHEGA AO BRASIL

Conforme noticiamos no Shots da edição Nº 79, o Neo Geo CD foi lançado oficialmente na UD 95. O console é caro e incompatível com o "velho" Neo Geo", mas os jogos em CD saem por 50 doletas.
Confira alguns dos jogos que já rolam nas locadoras do País.

Títulos já disponíveis

- Art of Fighting 2
- Fighters of History
- King of the Monsters 2
- World Heroes Jet
- Nam 1975
- Samurai Shodown 2
- Magician Lord
- Top Hunter
- Aero Fighters 2
- Fatal Fury Special
- The King of Fighters 94
- Agressors of Dark Kombat
- View Point
- Last Wizzard
- Mutation Nation
- Super Sidekicks 2
- Dark Dream
- Baseball All Star 2
- Alpha Mission 2

GOLDSTAR MOSTRA 3DO e CD-i

O grupo Goldstar não fez por menos: montou um enorme estande logo na entrada da UD para mostrar o 3DO e o CD-i. A atração do 3DO Goldstar é vir com o superchip de 64 Bits e já trazer instalada a placa MPEG 1, para rodar filmes em CD. Já o CD-i foi exibido em dois modelos o 750 (equivalente aos modelos Philips) e o 450, que traz um pequeno monitor colorido de cristal líquido. A Goldstar vai lançar o 3DO no segundo semestre e está estudando o lançamento do CD-i.

O modelo 3DO da Goldstar. A empresa promete a versão com 64 bits e padrão MPEG para filmes

DYNACOM TEM NOVOS MODELOS 8 BITS

A Dynacom vai pôr nas lojas, em maio, três novos modelos de consoles compatíveis com games Nintendo 8 bits. As diferenças na série Dynavision 4 estarão nos acessórios. O modelo mais caro, o D4 Radical, virá com joysticks TPC Turbo, a pistola Turbo Flash, fones de ouvido. O modelo D4 Advance virá apenas com dois joysticks e o D4 Action com 1 só joystick. Os três são compatíveis com cartuchos japoneses ou americanos e trazem um cartucho brinde com 7 jogos.

A série Dynavision 4 de 8 bits traz diferentes opções de acessórios para cada versão

CHIPS LANÇA CONSOLE 16 BITS

A Chips do Brasil anunciou o lançamento, na UD, do Super ProSystem 16 Competition, um console compatível com cartuchos para SNES. Segundo a Chips, o console tem som estéreo digital, botão eject e virá com dois controles que incluem as funções turbo e slow motion. A empresa promete um preço competitivo com o do SNES.

Mortal Kombat 3

ARCADE

CHEIO DE SEGREDOS

MIDWAY - LUTA
LANCAMENTO: ABRIL / EUA

A contagem regressiva continua, e agora você pode deliciar-se com as primeiras imagens quase-definitivas de Mortal Kombat 3. Este preview que você está vendo foi baseado na versão-piloto da máquina, testada em março (o mês foi antecipado) pelos sortudos habitantes de Chicago, nos EUA. Dependendo da aceitação da galera, o que estamos vendo aqui pode ser a versão definitiva, que sai este mês nos Estados Unidos. Realmente, MK3 vai dar o que falar. Suas inovações são muito mais radicais do que as ocorridas da primeira para a segunda versão. Esqueça o passado: com MK3, os jogos de luta entram numa nova era. Promessa de Ed Boon e John Tobias, seus geniais criadores. Mortal Kombat que se preze tem que ter mistério. E nesta versão, segredos é que não vão faltar. Os novos e fantásticos truques deverão ser acessados através de seqüências de comandos na tela VS (versus). Cada seqüência habilitará uma área de debug. E, em cada área, haverá diversas possibilidades. Vai ser uma loucura!!!

Select Your Fighter: 14 personagens em MK3: ao lado, Kurts Striker, um dos novos

NOVO BOTÃO

A versão teste de MK3 saiu mesmo com um novo botão, chamado RUN, com a função de acelerar golpes e magias. Com ele, os programadores do game pretendem tornar as lutas mais emocionantes, forçando os jogadores defensivos a sair da retranca. O pau vai comer! O RUN também deve permitir novos golpes como, por exemplo, ágeis cotoveladas. Além, claro, de multiplicar as possibilidades de combos.

Tela VS, em que serão realizados todos os truques de MK3. Códigos misteriosos...

Jax em ataque ultra-rápido pra cima de Sheeva, parente de Goro

OS LUTADORES

O índio americano promete técnicas inovadoras para o universo "mortalkombatiano"

Do elenco de 14 lutadores, sete são velhos conhecidos da galera. Kano e Sonya, depois das férias na segunda versão, reaparecem em grande estilo. Jax ressurge com um armamento metálico inteiramente novo. O mestre Liu Kang, agora interpretado por outro ator, está pronto para lutar pela honra e paz ao lado de seu irmão Kung Lao. Outro que volta é o transmutante Shang Tsung, também interpretado por um novo ator. Completando a escalação de veteranos, Sub-Zero.

Agora vamos conhecer os sete novos personagens. Está confirmada a presença do Cyber Ninja — nome provisório do ninja robótico —, só que em dose dupla. Apesar da semelhança na aparência, eles possuem poderes diferentes. Confirmado também o índio pele-vermelha, que provavelmente manejará um arco-e-flecha capaz de grandes estragos. O selvagem terá muita personalidade e técnicas de combate inéditas em Mortal Kombat. Haverá ainda um guerreiro maltrapilho e cheio de implantes mecânicos, bravo sobrevivente da gangue de Shao Kahn. E falando em Shao Kahn, sua esposa, tão sexy quanto malvada, é outra presença certa. MK3 apresenta ainda Kurtis Stryker, tira barra-pesada que promete ser uma das grandes revelações do elenco. E finalmente, a versão feminina de Goro: Sheeva, pintando como uma das favoritas.

Fight entre Jax e Kung Lao. Note, no cenário, a faixa com o nome dos programadores do game

A esposa de Shao Kahn dispara contra Liu Kang. E que cenário!!

A rainha, mulher de Shao Kahn

A dupla de ninjas substitui os quase-irmãos Reptile e Scorpion. Com magias estranhas

Fatal Fury 3

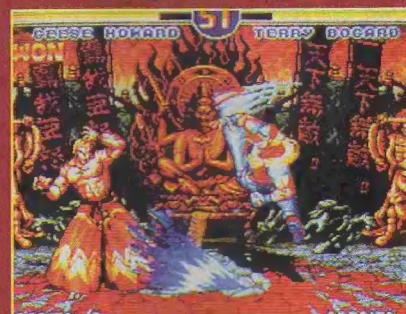
ARCADE

SNK / LUTA
LANÇAMENTO: ABRIL / JAPÃO

Vem aí outro capítulo da saga da SNK. Fatal Fury 3 — segure o queixo — vem com 266 Mega de memória, um recorde! Enquanto a versão anterior tinha 15 lutadores, esta traz apenas 10. É que os programadores preferiram investir memória nas inovações do jogo, como três planos de luta, novos movimentos e um capricho absurdo nos gráficos e personagens.

FF3 traz cinco novos personagens. Bob Wilson é um ágil kickboxer. A loiruda Blue Mary, além de exímia street fighter, promete arrebanhar uma legião de apaixonados. Hon-Fu faz misérias com o tchaco. Franco Bash tem na força bruta sua maior arma E, finalmente, pinta Mochizuki — tipo misterioso que usa um enorme chapéu.

Estreando este mês nos arcades do Japão, Fatal Fury 3 deve pintar em maio na versão doméstica, em CD.

O game oferece três campos de luta: de frente, pelo meio e por trás

Continuam as batalhas entre Geese Howard e Terry Bogard para ver quem é melhor

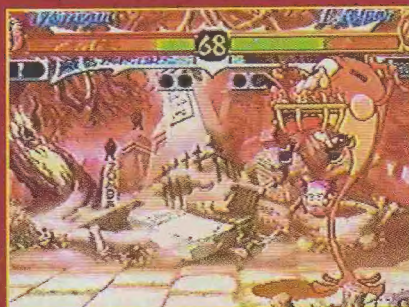
Veja a escalação dos 10 lutadores de FF3: Escolha o seu!

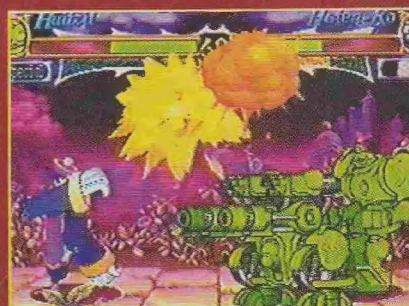
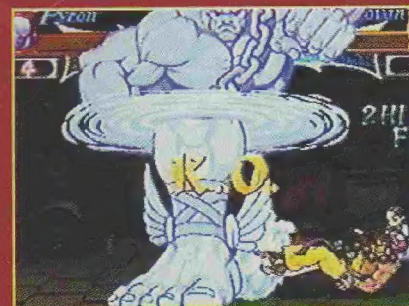
Vampire Hunter
Darkstalkers Revenge

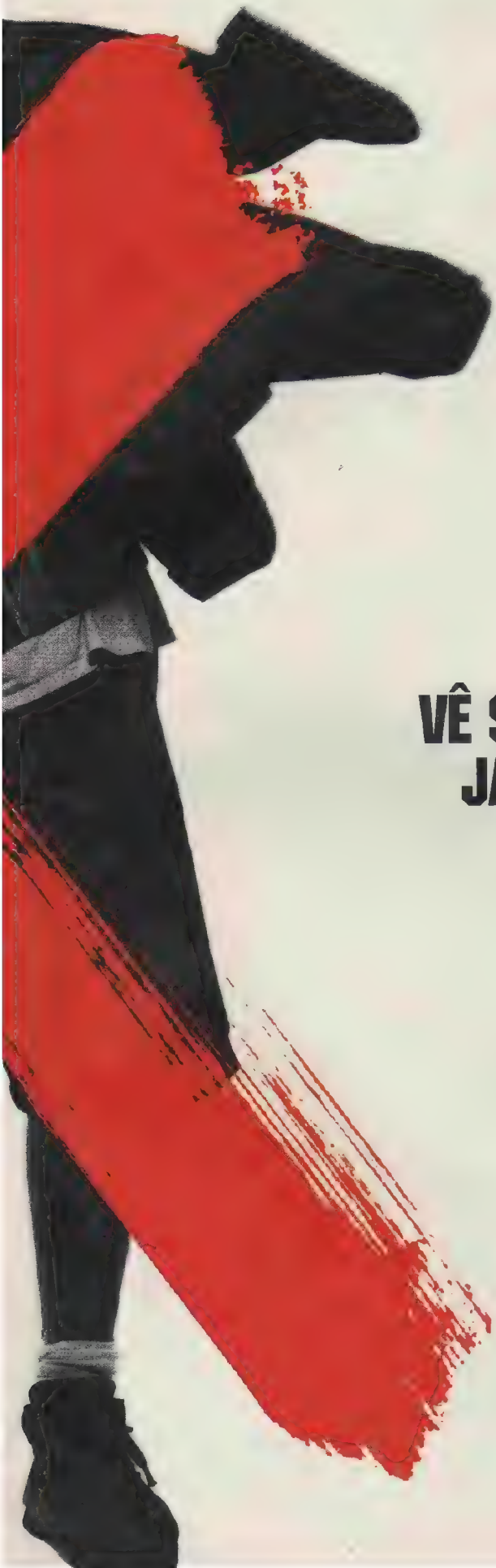
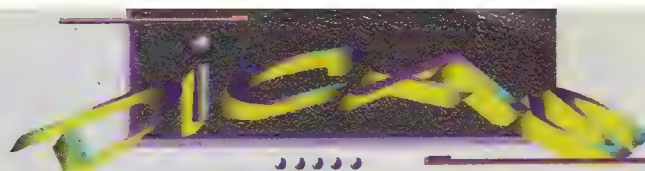
ARCADE

CAPCOM / LUTA
LANÇAMENTO: INDEFINIDO

Prepare-se para a volta dos guerreiros noturnos. Está na boca do forno a segunda versão de Darkstalkers, trazendo os dez lutadores e dois chefes já conhecidos, mais dois novos personagens para incrementar o show.

Vampire Hunter: Darkstalkers Revenge vem com outras inovações. Algumas opções do X-Men The Children of the Atom (também da Capcom) estão presentes, como defesa automática e manual. Bom para a galera iniciante que ainda treme um pouco a mão na hora de lutar. Os gráficos foram melhorados e os sons usam a tecnologia Q-Sound, que produz efeitos tridimensionais e dá mais realismo. A data de lançamento ainda não foi confirmada, mas já é hora de ficar esperto.

Bom-humor: aqui, Morrigan foi encestada!

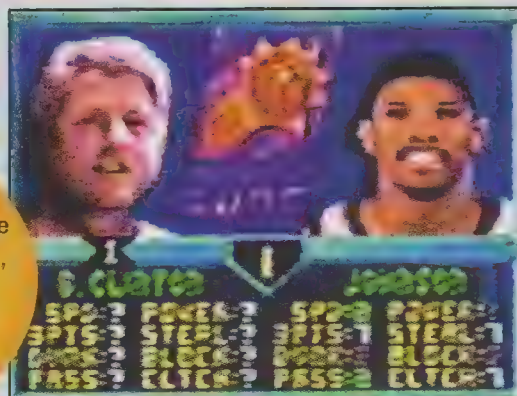
Pyron enfrenta um novo inimigo, Donovan

Agora você detona com o chefe-robô

Magia arrasadora do Pyron esmaga Donovan

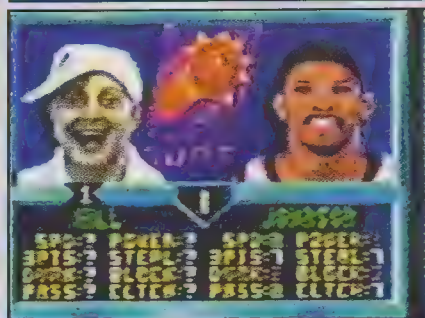
X-MEN MARCOU
8 MILHÕES
DE AMERICANOS.
ESSA VOCÊ NÃO PODE DEIXAR PASSAR. X-MEN SUPER É O MAIOR SUCESSO EM QUADRINHOS DE TODOS OS TEMPOS. SÓ NOS ESTADOS UNIDOS JÁ VENDEU MAIS DE 8 MILHÕES DE EXEMPLARES. UMA MINI-SÉRIE EM 3 EDIÇÕES, DESENHADA POR JIM LEE E ESCRITA POR CHRIS CLAREMONT, EM SEU MELHOR TRABALHO PARA X-MEN. A PARTIR DESTA MINI-SÉRIE, A SAGA DOS X-MEN RECOMEÇA DO ZERO. PARA QUEM NÃO CONHECE A HISTÓRIA, FICA FÁCIL ACOMPANHAR. PARA QUEM JÁ É LEITOR, FICA MAIS EMOCIONANTE AINDA. EM FORMATO AMERICANO, PAPEL ESPECIAL, X-MEN SUPER TEM UMA CAPA PÔSTER ESPECIAL PARA VOCÊ COLECIONAR.
MARVEL COMICS
© 1995 MARVEL ENT. GROUP, INC. ™
ADD

X-MEN
MINISSÉRIE EM 3 EDIÇÕES
X-MEN
X-MEN
VÊ SE NÃO MARCA.
JÁ NAS BANCAS.
Abril Jovem

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

SNES/MEGA

Personagens secretos - Tava na cara que a nova versão do aloprado jogo de basquete não deixaria de fora os famosos personagens secretos, né? Aí vai um montão deles, que você pode encontrar tanto na versão para Mega como na de SNES. O procedimento e os comandos para os dois carts é o mesmo, ok? **Para entrar com os códigos abaixo, você precisa primeiro acessar aquela tela que diz "Enter your initials for record keeping ". Responda Yes e em seguida digite as letras abaixo (escritas em negrito), acompanhadas de comandos especiais,** para fazer os caras aparecerem.

BILL CLINTON
Entre com **C**, segure Start e aperte A ; **I**, qualquer botão; **C**, segure Start e aperte B

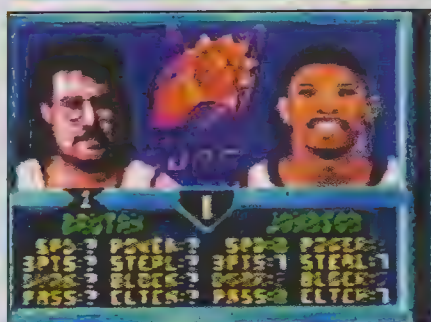
HILLARY CLINTON
Entre com **H**, depois qualquer botão; **C**, segure Start e aperte B ; entre com um **espaço em branco**, depois qualquer botão

HILL
Entre com a letra **N**, segure Start e aperte A; **D**, segure Start e aperte B ; **H**, segure Start e aperte A

PRÍNCIPE CHARLES
Entre com a letra **R**, segure Start e aperte B ; **O**, segure Start e aperte A; **Y**, qualquer botão

GORILLA
Entre com a letra **G**, depois qualquer botão; **O**, segure Start e aperte B; **R**, segure Start e aperte B

WEASEL
Entre com a letra **R**, segure Start e aperte B; entre com **A**, segure Start e aperte A; entre com **Y**, aperte qualquer botão

KABUKI
Entre com a letra **D**, depois qualquer botão; **A**, segure Start e aperte B; **N**, segure Start e aperte A

FACIME
Entre com a letra **X**, depois segure Start e aperte B; **Y**, segure Start e aperte B ; **Z**, segure Start e aperte A

MOON
Entre com a letra **J**, depois qualquer botão; letra **A**, segure Start e aperte A ;**Y**, segure Start e aperte B

BRUTAH
Entre com a letra **L**, segure Start e aperte A; **G**, segure Start e B; **N**, depois qualquer botão

HEAVY D.
Entre com **H**, segure Start e aperte A ; **V**, qualquer botão; **Y**, segure Start e aperte B

MCA
Entre com a letra **M**, segure Start e aperte B; **C**, segure Start e aperte B ; **A**, qualquer botão

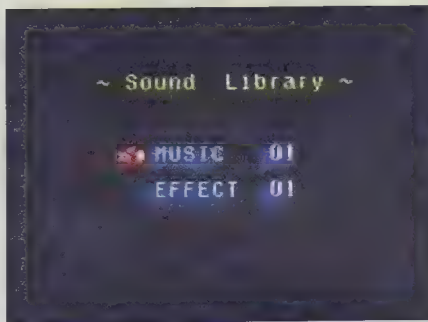
GOSKIE
Entre com a letra **T**, segure Start e aperte B ; **W**, qualquer botão; **G**, segure Start e aperte A

CRUNCH
Entre com a letra **C**, segure Start e aperte A; **R**, segure Start e aperte B; **N**, qualquer botão

THOMAS
Entre com a letra **S**, segure Start e aperte B ; **O**, qualquer botão; **X**, segure Start e aperte A

TURMELL
Entre com a letra **M**, segure Start e aperte A; **J**, e aperte depois qualquer botão; **T**, segure Start e aperte A

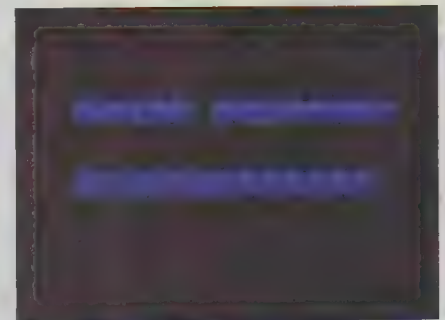
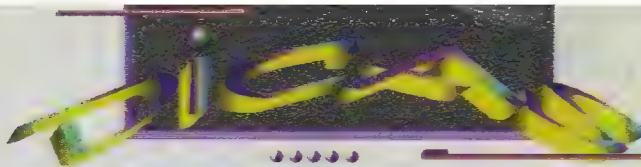
SUPER PUNCH OUT — SNES

Sound test - Se quiser acessar os sons e músicas do jogo, é só ligar o console e esperar o logo Nintendo aparecer na tela. Neste momento, aperte e segure Select no controle 2. Sem soltá-lo, aperte também o L e o R do mesmo controle, e em seguida desaperte o Select. A tela do sound test pintará em seguida.

THE Lion KING — MEGA

Seleção de fases e invencibilidade- Na tela de opções, faça a seqüência ➔, A, A, B e Start. Aparecerá uma tela de cheat mode para você escolher fases e, se quiser, ficar invencível. Imagine se não vai querer...

WOLVERINE — MEGA

Passwords - Se você está se descabelando com este game, agarre as passwords de fase enviadas pelo leitor Paulo Henrique de S. Oliveira, de São Paulo (SP).

Fase 2 - **MADIKO**
Fase 3 - **SILVER FOX**
Fase 4 - **DEPARTMENT H**
Fase 5 - **MADRIPOOR**
Fase 6 - **ASANO**
Fase 7 - **THE HUDSONS**

Dicas

Super Return OF JEDI

SNES

Seleção de personagem - Na tela de apresentação, faça a sequência de comandos A duas vezes, B duas vezes, X duas vezes, Y duas vezes, ABXY duas vezes. Nas fases de scroll horizontal (em que a tela anda para os lados), você poderá escolher qualquer personagem. Usando este truque, você também ficará com detonadores infinitos nestas fases. E para terminá-las num piscar de olhos, basta apertar B e Start juntos. Baba, hein?

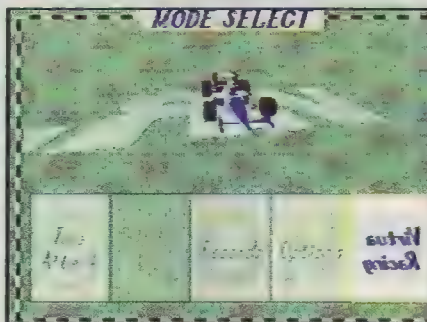
King Of The MONSTERS 2

SNES

Debug mode - Se você curte este típico game de monstros japoneses, fique ligado no procedimeto para o debug mode — que permite escolher fase, som e outras cositas mas. Seguinte: na tela Mode Select, faça a sequência → três vezes, ← quatro vezes, → três vezes, ← quatro vezes. Em seguida, segure Select e Y no controle 2 e dê Start no controle 1, escolhendo o modo Versus Computer. Selecione qualquer personagem, inicie o game e pronto: a tela do debug vai aparecer para você fazer a festa.

Virtua Racing DE LUXE

32X

Corra ao contrário - Imagine se a versão deste game para o 32X também não teria a famosa dica de correr as pistas ao contrário... Para isso, você tem que vencer nas cinco pistas do modo Hard ou Normal. Depois vá para a tela Mode Select, coloque o Direcional no quadradinho Options e então aperte →.

Demolition Man

3DO

Seleção de fases - Agora sim, você vai demolir este jogo! Inicie-o normalmente e pause para entrar com a sequência L, A, ↑, ↓, R e ↑. Isso já ativará a seleção de fases. Mas para mudar de uma para outra, você tem que segurar o B e apertar ↑ ↑. Usando o truque, você também poderá acessar as fases com nomes VRGN, que são secretas. Nelas, você vai andar pelos estúdios da Virgin (que produziu o jogo) numa perspectiva de primeira pessoa, a la Doom. Legal, né?

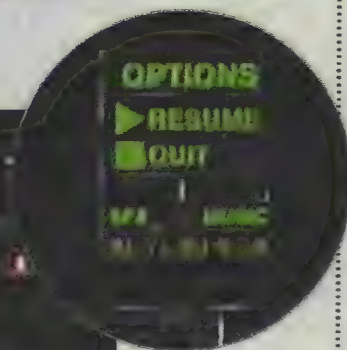
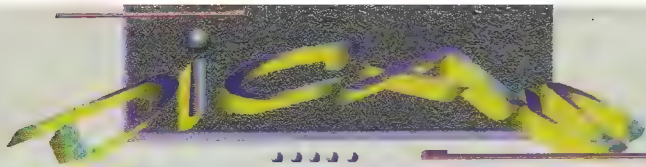
SKYBLAZER

SNES

99 Vidas - Moleza! Na Tower Taralik pule e entre na segunda porta. Nesta sala há quatro cristais dourados e um inimigo no canto superior esquerdo. Desvie dos tiros do inimigo enquanto pega os cristais. Depois de pegar todos você ganha uma vida e sai da sala. Ao entrar de novo terá mais quatro cristais que valem outra vida. Repita até conseguir 99 vidas.

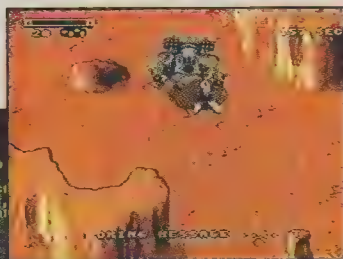
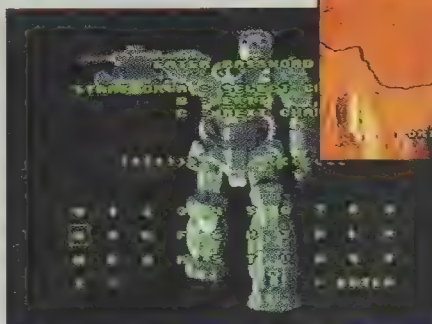
Mega Man x2

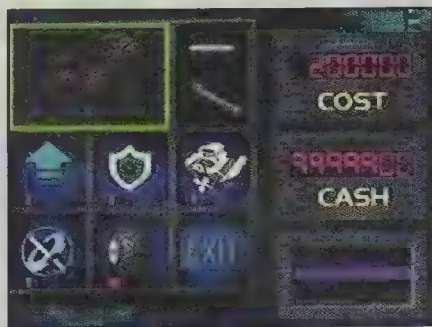
SNES

Superpassword - Que tal começar o game com nada menos que todas armas, quatro tanques de energia e partes do Zero? Basta usar a password : 7366 7123 6188 3681

BATTLETECH

MEGA

Passwords - Com estas dicas, você não tem mais desculpa pra não terminar este chocante game futurista. Vamos lá:

Munição infinita - BRN521
The Swamps - BMBRMN
Planet Avon - BBYLND
Planet Ridderkerk - GRBCHV
Planet Rasalhague - STJNNN

Off-World INTERCEPTOR

3DO

Muita grana - Dinheiro não é problema: é solução! Para encher-se de grana logo no começo do game, **mova o cursor para Options na tela de apresentação e faça a seqüência A, B, C seis vezes.** Em seguida pressione L e você deve ouvir o som de uma furadeira. Comece o jogo como de costume e será a glória: 9.999.990 pacotes para começar.

CLAYFIGHTER

SNES

Jogue com o chefe - Como nos mais tradicionais jogos de luta, este divertido game tem uma manha para controlar o chefão. Para isso, você tem que chegar normalmente até a fase em que lutará contra ele. Perca os dois rounds de propósito, deixe rolar o jogo e NÃO mexa em nenhum botão até aparecer a tela de opções para você reiniciar as lutas. Escolha Vs. Battle e pronto: N. Boss poderá ser controlado pelo joystick 2.

STREET FIGHTER MOVIE
Capcom

Luta - 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Movie é uma versão digitalizada de SSF 2 Turbo, com golpes inéditos e dois novos personagens. De resto, os tradicionais comandos e técnicas foram mantidos. Encare o SF Movie. Com certeza você não vai se arrepender.

STREET FIGHTER

MATÉRIA PRODUZIDA COM A PLACA-PILOTO DA MÁQUINA. VERSÃO DEFINITIVA PODE SOFRER PEQUENAS ALTERAÇÕES

Street Fighter: The Movie Game não é apenas a sétima versão do jogo de luta mais vendido de todos os tempos. É também o mais surpreendente. Quem poderia imaginar que o boneco Guile seria substituído pela imagem digitalizada do ator Jean Claude Van Damme?

A Capcom jogou alto para dar novo fôlego ao seu grande sucesso. Contratou a peso de ouro os profissionais da sua arquirrival - a Midway, criadora de Mortal Kombat - e de quebra bancou a produção de um filme em que Ryu, Ken e Companhia viram personagens de carne e osso.

Street Fighter: The Movie inverteu a lógica da indústria de games. O comum é fazer games baseados em filmes ou em histórias em quadrinhos. Agora, fazer um game do filme que foi baseado no game é uma loucura totalmente inédita. Ainda bem que existem loucos! Com 14 personagens, dois novos e doze conhecidos, com as imagens de primeiríssima, SF Movie conseguiu uma proeza: mostrar imagens reais e conservar o estilo técnico de luta da série Street Fighter.

Caras Novas

SF Movie até parece um CD-ROM de última geração. As imagens são todas reais e, enquanto rola uma luta, cenas do filme são projetadas no fundo da tela. A qualidade gráfica impressiona e a rapidez dos movimentos não ficou devendo nada. Outro alívio é sacar que a técnica de SF2 foi mantida, exigindo dos jogadores conhecer os golpes e ter uma estratégia de combate.

Os dois novos personagens, Blade e Sawana, têm um perfil diferente dos lutadores tradicionais de SF 2. Blade é mestre com uma faca nas mãos e Sawada maneja uma espada assassina. Todo mundo concorda que uma espada é mais real que uma magia ou que um Dragon Punch, né? Ainda que sejam apenas dois lutadores, esta característica muda o perfil do game.

Se antes SF 2 era sinônimo de fantasia com luta livre sem armas, agora ganhou um toque mais realista.

Nesta matéria nós mostramos dezenas de golpes do arcade, testados numa versão protótipo da máquina. Além dos golpes novos, você vai poder conhecer ou relembrar os comandos para os golpes antigos. É um roteirão pra ficar por dentro do game antes de gastar seu rico dinheirinho no fliperama. FIIIIIIIIIIIIIIGHT!!!

DE OLHO NOS COMANDOS

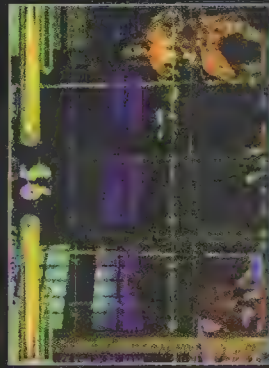
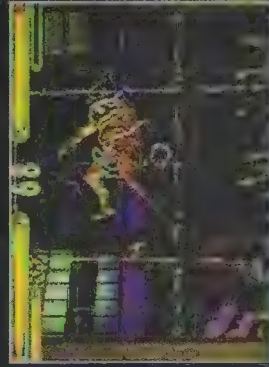
Todos os golpes desta matéria utilizam a convenção abaixo. Leia com atenção para não se enrolar na hora de executar os golpes. OK?

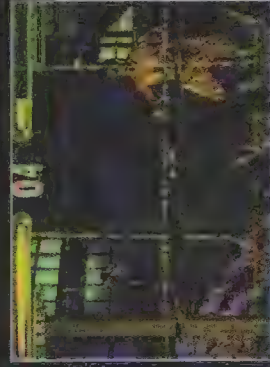
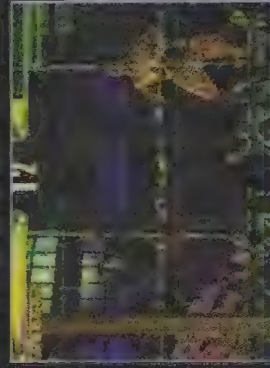
soco: qualquer botão de soco
SF: soco forte
SM: soco médio
sf: soco fraco
chute: qualquer botão de chute
CF: chute forte
CM: chute médio
cf: chute fraco
↓↘→ (sem vírgula): de uma vez só, deslizando
←, → (com vírgula): um de cada vez
2s: carregue por 2 segundos

TODOS OS GOLPES SÃO INDICADOS COM O SEU LUTADOR À ESQUERDA. PARA EXECUTAR UM GOLPE COM SEU LUTADOR À DIREITA, BASTA INVERTER O SENTIDO DO MOVIMENTO

CONHEÇA OS NOVATOS

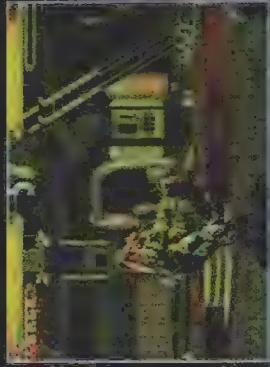
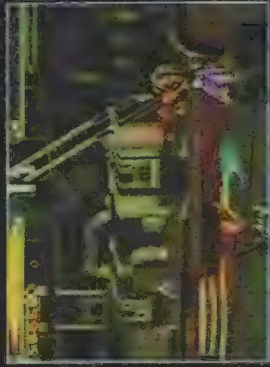
Dos 14 personagens de SSF 2 Movie, Blade e Sawada são os únicos novos. Então, todos os seus golpes são novidade, não é mesmo? Veja o estrago que eles são capazes de fazer.

BLADE

LANÇA FACA
→←→ + soco: para atirar a faca no inimigo

MAGIA
2s SM: dá um choque

FACÃO
↓↓ + chute: as pernas se transformam em um facão doido

FACA NO ALTO
↑, ↓↘→ + soco: pule para jogar a faca na diagonal, de cima para baixo

CHUTE COM FACA
→←→ + CM: a ponta do pé vira uma faca

ESPECIAL
← 2s, →←→ + soco: um detono

SAWADA

CHUTE COM PERNA ABERTA
↓↙← + SM: vai pra frente e manda ver

CHUTE-FACÃO
↓↑ + chute: no estilo do Guile, com classe

SOCO EMBAIXO
2s SM: um golpe baixo e certeiro

ESPADADA
→↓↘ + soco: esta espadada é bacana porque também rebate magias

ESPECIAL
↓↙←↓↙← + chute

Confira todos os golpes dos doze personagens conhecidos. As fotos mostram os novos golpes de cada um.

CAMMY

PUXADA
2s SF: Cammy joga o cabelo e puxa o inimigo (parecido com o Scorpion em MK)

PÉ NA CARA: → + CF

RASTEIRA: ↓ + cf ou CM

CANNON DRILL: ↓ ↘ → + chute

SPINNING KNUCKLE
← ↙ → + soco (desvia de magias)

THRUST KICK: → ↓ ↘ + chute

ENTERRADA NO CHÃO
→ + SM ou SF (perto do adversário)

JOGADA NO AR (COM AS MÃOS)
Pule e, perto do inimigo, aperte → + SM ou SF

JOGADA COM AS PERNAS
Aperte → + CM ou CF perto do adversário

JOGADA NO AR (COM OS PÉS)
No ar (perto do inimigo) aperte → + CM ou CF

FURYGAN COMBINATION: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ +soco

ESPECIAL: → ↓ ↘ → ↓ ↘ + chute

KEN

SOCO PARA CIMA
2s SF

ESPECIAL
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +
chute (perto

GUILE

SOCO PRA CIMA
2s SF: soco para cima à La Johnny Cage

SOCO DUPLO
2s SM: dois socos em seqüência

CHUTE NA CARA
2s CM: belo chute na cara

ESPECIAL
← → ← → +
chute: outro especial para detonar

SONIC BOOM: ← 2s, → + soco

FLASH KICK: ↓ 2s, ↑ + chute

ENTERRADA: De perto, → + SF

GANCHO: ↓ + SF

JOGADA NO AR (para o lado)
Pule e agarre com soco

JOGADA NO AR (para baixo)
Pule e agarre com chute

JOELHADA: → + CM

ESPECIAL: ← 2s, ↘ ↙ ↗ + chute

DRAGON PUNCH: ↓→↘ + soco

MAGIA: ↓↘→ + soco

GIRATÓRIA: ↓↙← + chute

JOGADA (PÉS): Perto, → + CM ou CF

JOGADA (MÃOS): Perto, → + SM ou SF

GANCHO: ↓ + SF

GIRATÓRIA NO ALTO : Pule e ↓↙← + chute

DRAGON PUNCH DE FOGO: →↓↘ + SF

CHUTE DUPLO: →↘↓ + chute

ESPECIAL: →↓↘→↓↘ + soco

RYU

CHUTE NA CARA
2s CF: uma sombra sai do corpo de Ryu e ele emenda um chutão na orelha

CHUTE RETO
2s cf: outro pontapé com sombra, só que aqui ele sai reto. Cruel, garotinho!

MAGIA: ↓↘→ + Soco

DRAGON PUNCH: ↓→↘ + Soco

GIRATÓRIA: ↓↙← + Chute

JOGADA COM OS PÉS
De perto, aperte → + CM ou CF

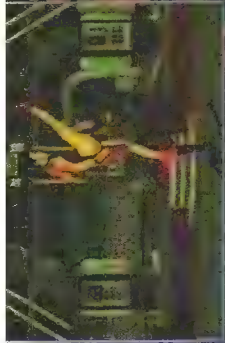
JOGADA COM AS MÃOS
De perto, aperte → + SM ou SF

CHUTE ESPERTO
CF parado (pega duas vezes)

GIRATÓRIA NO ALTO
Pule e aperte ↓↙← + chute

MAGIA DE FOGO: ←↙↓↘→ + soco

ESPECIAL: ↓↘→↓↘→ + soco

STREET FIGHTER

CHUN LI

SEQÜÊNCIA DE CHUTES
2s SM: Chun Li sobe na diagonal e varre a tela dando chutões poderosos

SPINNING BIRD KICK: ↓ 2s, ↑ + chute

LIGHTNING KICK: Chute rapidinho

JOGADA NO ALTO: Pule e aperte → + SM ou SF

JOGADA NO CHÃO: De perto, → + SM ou SF

PÉ NA CABEÇA: Pule e aperte ↓ + CM

SPINNING BIRD KICK NO ALTO:
No auge do pulo, ↓ 2s, ↑ + chute

MAGIA: ← 2s, → + soco

CHUTE NA CARA: Parado, aperte CF

SPINNING BIRD KICK: ← 2s, → + chute

TENSHÔ KYAKU: ↓ 2s, ↑ + chute

ESPECIAL: ← 2s, → ← → + chute

BALROG

GANCHO DE JOELHOS
↓↙← + chute: bem na ideia do inimigo

DIRETO: ← 2s, → + soco

GANCHO: ← 2s, → + chute

TURN PUNCH: 3 socos ou 3 chutes juntos

CABEÇADA: De perto, → + SF

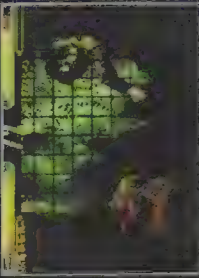
FIST SWEEP: ↓ + CF

CABEÇADA PARA CIMA: ↓ 2s, ↑ + soco

DASH LOW PUNCH: ↙ 2s, → + chute

ESPECIAL: ← 2s, →←→ + soco

E. HONDA

SOCO TRIPLO
2s sf + SM + SF: segure os três botões de soco por dois segundos e solte-os

PISADA NO CHÃO
2s cf + CM + CF: judie do seu adversário

HUNDRED HAND SLAP: Soco rapidinho

TORPEDO: ← 2s, → + soco

QUEBRA-ESPINHA: De perto, → + SF

JOELHADA: De perto, → + CM ou CF

JOGADA LONGE: De perto, → + SM

TAPINHA ANDANDO: Ande e dê vários socos

SUMO SMASH : ↓ 2s, ↑ + chute

JOGADA ANIMAL: ←↙↓↘→ + soco

ESPECIAL: ← 2s, →←→ + chute

ZANGIEF

PILÃO ESPECIAL 1
Duas vezes 360º para frente + soco: especial. Ele dá o pilão e desce com o inimigo no ombro

PILÃO ESPECIAL 2
Duas vezes 360º para trás: três cambalhotas para trás e finaliza com um superpilão

PILÃO TRIPLO: →↘↓↙←↖↑↗→ + soco

PEITADA: ↑, ↓ + SF

GIRADA COM OS BRAÇOS: Dois botões de soco ou chute ao mesmo tempo

ENTERRADA: → + SF

GIRADA ANDANDO: Ande e aperte 2 socos

GIRADA RÁPIDA: 2 chutes ao mesmo tempo

JOGADA PARA TRÁS: De perto, → + CM

MORDIDA: Aperte CF perto do adversário

JOGADA NO CHÃO: Pule e aperte SF

JOGADA POR TRÁS: Pule e aperte CF

ENTERRADA DUPLA: →↘↓↙←↖↑↗→ + chute (perto do inimigo)

ENTERRADA DE LONGE: Acione o pilão com chute a média distância do adversário

FUJA DAS MAGIAS : ↓↙← + soco

SAGAT

PARALISADA
2s sf + SM + SF: paralisa o adversário

ESPECIAL
↓↘→↓↘→ + chute: outro especial bacana

TIGER UPPERCUT : →↘↓↘→ + soco

JOELHADA DUPLA: ↙↗ + chute

MAGIA NO ALTO: ↓↘→ + soco

MAGIA EMBAIXO: ↓↘→ + chute

ARREMESSAR INIMIGO: De perto, → + SF

CHUTE NA CARA : ↑ + sf

VOADORA COM SOCO: Perto, aperte SF

RASTEIRA: ↓ + sf

MULTI-HIT UPPERCUT: →↓↘

ESPECIAL ↓↘→↓↘→ + soco

VEGA

ESPECIAL
2s ←→←→ + chute. É o único golpe igual ao do SSF 2 Turbo que tem COMANDO DIFERENTE

VIRADA ANIMAL
←→←→ + soco: Vega rola no chão e acerta o adversário seis vezes seguidas

CLAW ROLL: ← 2s, → + soco

WALL LEAP: ↓ 2s, ↑ + chute. No ar, colado ao adversário, aperte Direcional com soco

JOGADA: De perto, → + SM ou SF

RASTEIRA: ↓ + CF

CLAW DIVE: ↓ 2s, ↑ + chute. Complete com um soco ainda no ar, a meia distância do inimigo

FLICK: dois botões de soco juntos

VOADA COM GARRA (em cima) : ↓ 2s, ↑ + sf

VOADA COM GARRA (embaixo): ↓ 2s, ↑ + SF

BACK FLIP COM CHUTE: Dois chutes juntos

BACK FLIP KICK : ↙ 2s, → + chute

AKUMA

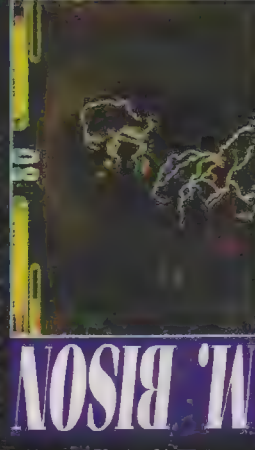
CHUTE COM SOMBRA
2 CF: chute esperto, idêntico ao do Ryu

MAGIA TRIPLA: ↓↘→ + SF

GIRATÓRIA: ↓↙← + chute

DRAGON PUNCH: →↓↘ + soco

ATROPELADA
→↓↘ + 3 botões de chute juntos

MAGIA NO ALTO: ↑↘→ + soco

M. BISON

MAGIA NO CHÃO
2s SF: lance o raio no chão

CAMBALHOTA MALUCA
Segure ↓ 2s, solte e pule (↑): é uma cambalhota doidona, com soco e raio

TORPEDO DE FOGO: ← 2s, → + soco

PISÃO NA CABEÇA: ↓ 2s, ↑ + chute

TESOURA: ← 2s, → + chute

RASTEIRA: ↓ + CF

ARREMESSAR INIMIGO: Perto, → + SM ou SF

DEVIL REVERSE PUNCH: ↓ 2s, ↑ soco

JOELHADA: De perto, → + cf

ESPECIAL: ← 2s, →←→ + chute

SUPER PROSYSTEM 16
Competition
JOYSTICKS SUPER PRO 16
EJECT FUNCTION
DIGITAL STEREO SOUND
HIGH RESOLUTION
16 BITS
Chips do Brasil
SUPER PROSYSTEM 16
Competition
EM BREVE NAS LOJAS
Chips do Brasil

BEYOND OASIS
Ancient/Sega

[illegible]

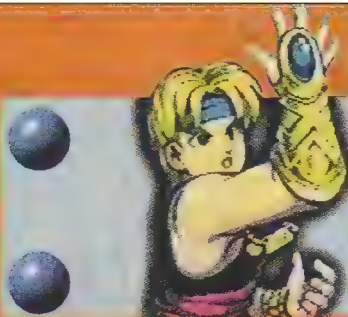
GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

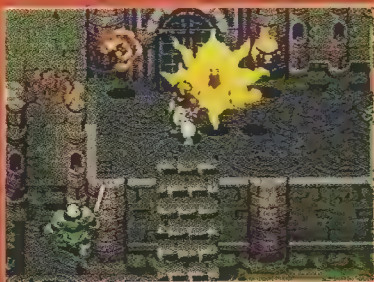
[illegible]

★Fuce pra valer. Há várias pegadinhas, alguns quebra-cabeças e muitos lugares onde você deve pensar antes de agir.

★Descanlie das tochas apagadas. Às vezes é preciso acender todas elas para abrir alguma porta ou passagem secreta.

★Oriente-se pelo mapa. A bandeira branca indica para onde você precisa ir.

★Você só pode salvar o jogo se estiver fora de um castelo.

O Príncipe de Oasis, Ali, procurava tesouros perto de seu castelo quando descobriu uma ilhota. Ao explorar uma caverna do lugar, Ali encontra um bracelete de ouro e o coloca no pulso. Neste exato momento, um rosto desfigurado aparece numa enorme chama e fala com ele: "Muitos anos atrás, uma batalha sangrenta quase destruiu o Reino de Oasis", diz a enigmática figura. A batalha foi travada por dois bruxos. De um lado, Reharl com seu bracelete dourado, o qual controla os quatro espíritos. De outro, Agito e seu bracelete de prata, determinado a gerar caos e destruição. O rosto em chamas prossegue: "Eu sou o que restou do bracelete dourado, e agora em diante, meus poderes são seus. Use-os para encontrar os quatro espíritos e conter as ambições de destruição do bracelete prateado".

RPG CAPRICHADO

[illegible]

STATUS

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

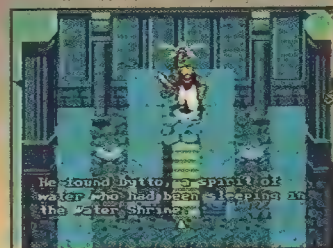
[illegible]

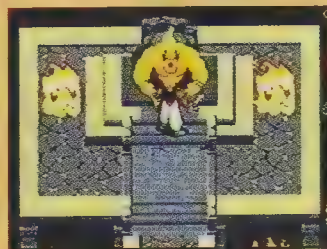
[illegible]

MAGIAS

Ali precisa encontrar quatro magias para poder combater Agito, o bruxo. As magias são de água, fogo, sombra e planta, na ordem em que aparecem. Cada magia oferece usos diferentes. Elas abrem passagens, ajudam a combater inimigos e até monstros bem ferrados. Como em todo RPG de verdade, só se pode usar uma magia de cada vez. Agora saque o fazer com cada uma.

ÁGUA

Logo após detonar o primeiro chefe, você descola a Light Ball. É com ela que você ativa Dytto, o espírito da água. Os poderes da água são: bolha mágica (ataca inimigos e apaga fogo), cura e tempestade (uma espécie de tornado que arrasa inimigos).

Dytto aparece logo no comecinho. Para ativá-la, basta lançar a Light Ball em algum ponto do cenário que contenha água

FOGO

Efreet, o espírito do fogo. Um ótimo companheiro, pois dá socos nos inimigos nos momentos de aperto. Seus poderes são: jato e bola de fogo e uma bomba muito louca que derrete os inimigos.

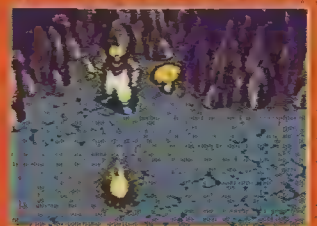
Eis a magia do fogo, logo depois do segundo chefe. Para torná-la ativa, lance a Light Ball em algum ponto em chamas

ND OASIS:

MENU PRINCIPAL

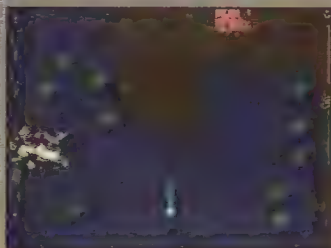
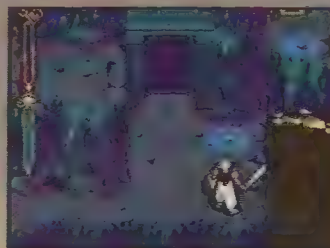
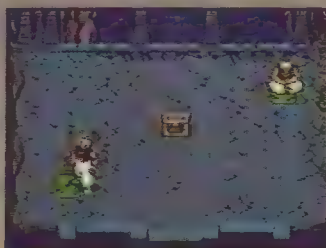
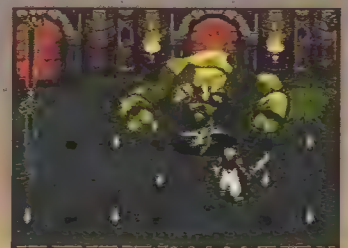
APERTE START PARA ACESSÁ-LO. HÁ CINCO OPÇÕES: ARMAS, ITENS, STATUS, MAPA E SAVE. VAMOS DAR UMA OLHADA NAS PRINCIPAIS.

WEAPONS

ITENS

SOMBRA

Shade é uma magia bem louca. Com ela, você pode agarrar ganchos para passar de um lado para outro, por cima de buracos. Também pode atacar inimigos, pegar itens distantes e, o mais legal, soltar um espírito, duplicando Ali e tornando-o invencível. Uau!

PLANTA

Bow é a magia da planta carnívora. Sua bocarra engole inimigos ou tira muita energia deles. Também tem a habilidade de passar por debaixo da terra. Sua maior utilidade é o Poison Pollen, que simplesmente limpa os inimigos da tela. Plantinha mansa esta...

Nesse abismo, suba no quadrado verde para ativar a plataforma parada. Em seguida, vá de plataforma em plataforma

Volte para pegar a chave, pegue a Warp e suba de novo

Enigma: dois quadrados verdes. Suba em cima dos dois e ganhe o poder da magia do fogo. Como? Acione a Shadow em cima de um dos quadrados e mande sua alma gêmea para o outro

Em seguida, o chefe de pedra retorna. Detone-o para ele liberar uma porta

Ao abrir a porta você dá de cara com o chefão. Dê espadadas para rebater as bolas de fogo que ele lança em você e acertar bem no meio da sua cara

Pule no buraco aberto com a morte do chefão e coloque suas mãos na Shade. Acione-a lançando a Light Ball nos cristais azuis em forma de menir

Entre pela porta e vá até esse outro Abismo. O chefe fica no meio. Para destruí-lo, acerte a bola azul. Atinja-o de longe com o arco e flecha

Só então você pega a última magia. Para acioná-la, lance a Light Ball nas pequenas plantas carnívoras que aparecem de vez em quando

The Lion King

Olha a fera aqui outra vez. Agora para deleite dos Mega debulhadores. O filme recebeu no mês passado o merecido Oscar de melhor trilha sonora. Pena que o evento americano não dê prêmios para gráficos também. Os do game estão ótimos. A Virgin ainda caprichou no desafio – não é difícil, mas trabalhoso – e na jogabilidade. O resultado final é um cart obrigatório.

THE LION KING
Virgin

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

[illegible] game bem feito do começo ao fim. Tem tudo o que se espera de uma aventura para [illegible]

COMANDOS

SIMBA [illegible]

SIMBA ADULTO

[illegible]	Rugido
[illegible]	Pulo
X perto do inimigo	Gira e atira longe
[illegible]	Patada

ITENS

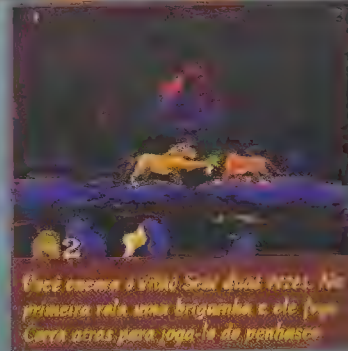
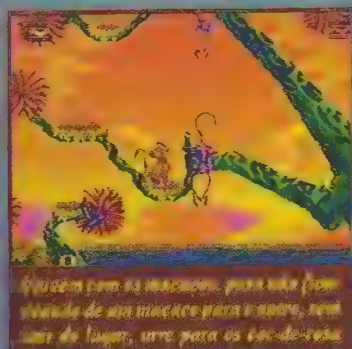
[illegible]	Mais um continue
[illegible]	Marcam tela

Você começa com 2 vidas (no Hard), 5 (no Medium) ou 7 (no Easy), sem nenhum Continue. Pegue tudo o que puder no caminho

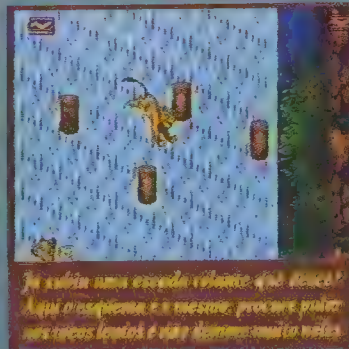
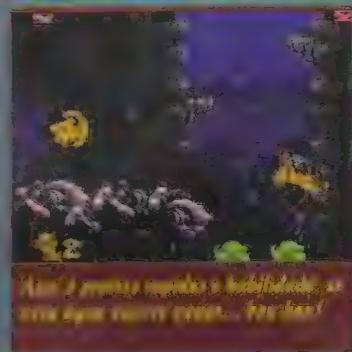
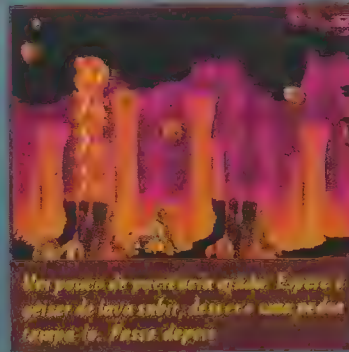
DEZ FASES FEROZES

O jogo é igual à versão lançada para SNES (Ação Games nº 73). Em cada uma das dez fases, pintarão "quebra-cabeças" pra você resolver e seguir em frente. Charadas tipo pular em rabinhos, rugir para macacos cor-de-rosa, entrar e sair de cavernas e até subir uma cachoeira contra a correnteza, entre outras. Nenhuma das fases é muito difícil, mas algumas dão muito trabalho.

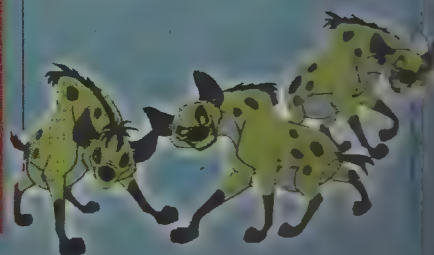
[illegible] Simba ainda pequeno, pule nos [illegible] dos hipopótamos para ganhar impulso

Visual legal: desvie dos bichos que vêm por trás e das pedras que vêm pela frente

Você encara o vilão Scar duas vezes. Na primeira rola uma briguinha e ele foge. Corra atrás para jogá-lo do penhasco

[illegible] com os macacos, para não [illegible] de um macaco para o outro, sem sair do lugar, urre para os cor-de-rosa

Já subiu uma escada rolante que desce? Aqui o esquema é o mesmo: procure pular nos troncos lentos e não demore muito neles

Aqui é preciso muita habilidade [illegible]

Um pouco de [illegible] ajuda. Espere o gêiser de lava subir, desça e [illegible] Passe depois

INIMIGOS

Mosca Azul	Finaliza a tela de bônus e tira rugido por um tempo
Aranha	Finaliza a tela de bônus e tira muita energia
Libélula	Finaliza a tela de bônus e tira energia
Besouro Bombardeiro	Finaliza a tela de bônus e tira um pouco de energia

MEGA BOMBERMAN

MEGA BOMBERMAN
Hudson Soft
Estratégia - 1 a 4 jogadores
8 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O jogo é bom, mas em alguns momentos a memória é insuficiente para dar conta dos gráficos e a velocidade cai muito

COMANDOS

A	Usa os itens
C	Solta bombas

ALGUMAS PASSWORDS

5120 - 3º estágio da Área 1
8111 - 2º estágio da Área 2
1051 - 4º estágio da Área 2
4502 - 1º estágio da Área 3

Bomba no Mega, no bom sentido! A explosiva série de homenzinhos detonadores deixa de ser privilégio da Nintendo e aporta nos domínios da Sega. Apesar dos gráficos não serem do outro mundo, o game deve agradar os fãs da estratégia com bom humor. Além disso, o cart traz algumas novidades em relação aos anteriores. Agora vá em frente, pois este é um dos poucos games em que você detona literalmente

Seu objetivo básico é estourar estas bolas azuis. Tome cuidado para não encostar nos bichos

MODOS DETONANTES

O game tem 2 modos de jogo: Battle Game e Normal. Battle é o modo de desafios para debulhar em até 4 jogadores, usando um adaptador). Você escolhe a quantidade de games (de 1 a 5), os personagens e um dos 7 cenários. Vence quem conseguir explodir os seus adversários. Em Normal Game, você joga sozinho e precisa estourar os inimigos para avançar de área. Cada uma é dividida em alguns estágios e cada estágio fornece uma peça que se junta a outras para a resolução da área. O cart traz 5 áreas e se você termina a tela em um bom tempo, ganha direito a uma pequena fase de bônus que dá uma vida extra.

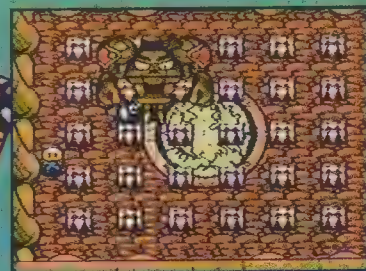
Depois de encurralar e detonar o adversário, ambos vão para o palco, mas as glórias são apenas suas. Vitória!

No final da primeira área pinta o chefe banana. Espalhe as bombas de forma a encurralar o figura no canto. Moleza

VARIEDADE DE ITENS

Como em todos os jogos da série, Mega Bomberman dá vários itens. Alguns são manjados: a chaminha (que aumenta o alcance das explosões), os patins (para se mover mais rápido) e o pé com a bomba (para chutar bombas indesejáveis). Mas esta versão traz novidades. A mais interessante é o item da nuvem: ele faz com que o seu Bomberman monte sobre um animal amigo. Assim, quando você é atingido, seu bicho morre mas você tem outra chance. O game oferece cinco bichos para você montar, com habilidades diferentes. Um corre, outro pula e assim por diante.

Quando estiver sobre este bicho, segure o botão B para que ele corra. Mamata!

Na área 2 pinta esta ponte que liga as telas. Proteja-se nela na hora das explosões

Detonar o segundo chefe não é difícil. Apenas tome cuidado quando ele pula: o chão treme e você não consegue andar

[illegible]

Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

A jogabilidade varia de fraca a ruim. Só nas fases finais pinta um quê de novidade. O Aranha continuará merecendo um game melhor

COMANDOS

A	Soco
A + ↓	Chute
B	Pulo
C	Joga Item
START	Mostra itens e magias

ITENS

Spider Vermelho	Energia
Spider Azul	Invencibilidade temporária
Spider Dourado	Vida Extra
Granada Azul	Bomba
Granada Amarela	Gás
Teia	Adivinhe?

[illegible]

Tocha Humana	Tem tiro plasma e ataca voando
Mulher Invisível	Produz um campo de força ao redor do herói
Mister Fantástico	Recupera os itens do Aranha
Coisa	Dá forte ajuda ao amigo

Saque onde usar os cartões. O primeiro é no terminal verde, o segundo no terminal laranja, o terceiro no azul e o último no amarelo

[illegible] mesma e apenas alguns cenários e mumunhas mudam um pouco. Por isso, [illegible]

Sistema de Cartões

Cada um dos quatro comparsas de Venom está com um cartão código da Ravencroft Prision. Ao derrotá-los você recupera estes cartões. Com eles, o sistema da prisão volta a funcionar e todos os vilões que estão soltos voltam para suas celas, exceto Venom. Cabe a você devolver cada cartão ao seu terminal e, finalmente, liquidar o vilão mor na raça.

SPIDER-MAN

Vida Extra

Logo no começo da Fase 2, siga em frente para descolar uma vida

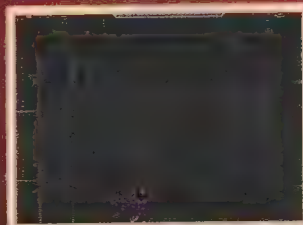
2º cartão

Para arrancar o cartão do Green Goblin é só acertar uma boa voadora. Ele cairá do Goblin Glider e o cartão será seu

Atalho

Corte caminho estourando esse bueiro. Desça e peque o elevador

3º cartão

Para derrotar Alistair Smithe é bom pegar uma invencibilidade antes. Comece destruindo sua Battle Chair e depois cole nele

Outra vida

Deixe que os ganchos o derrubem. No piso inferior, vá para a direita pegar o item da roupa. À esquerda, pelo teto, vai pintar uma vidinha

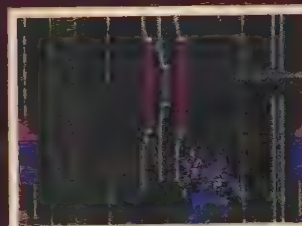
4º cartão

O velho golpe índio. Pule atrás dele e acerte voadoras em suas costas

1º cartão

Contra o Dr. Octopus basta ficar nesta plataforma. Sempre que puder, desça para jogar granadas

Venom

Ele exige paciência: só é vulnerável quando pula. Economize teias e granadas e não fique parado. Quando ele pular, voadora e granadas nele!

KIT MULTIMÍDIA

MOZART®

Consulte a PCI ou as revendas autorizadas.

DEPOIS DE COMPOR E TOCAR, MOZART® AGORA VAI FAZER SEU PC FALAR, CANTAR E FAZER ANIMAÇÕES.

Com a placa de som estéreo de 16 bits, MOZART®, você vai transformar seu PC numa casa de espetáculos. Adquirindo o MOZART® você recebe 4 Software (Animation Works, Sound Impression, Recording Session e Monologue), 2 Caixas de Som e Manuais de Instrução em Português. Entre você também para o maravilhoso mundo da multimídia, e o que é melhor, em boa companhia.

* CD-ROM Opcional

Para maiores informações ligue:

TELEMARKETING/SAC PCI:

0800-141516 - Ligação gratuita para todo território nacional.

NÓS FAZEMOS O FUTURO

PERFIL: TODAS AS LUTAS DE PENAN ROCHA

FLUIR

especial FOTOS alucinação total!

FOTOS PIRANTES

REVISTA FLUIR

NAS BANCAS

CADILLACS AND DINOSAURS
The Second Cataclysm
Rocket Science

Aventura
1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

O lance de fazer o próprio caminho é uma maravilha. Mas a jogabilidade ficou devendo

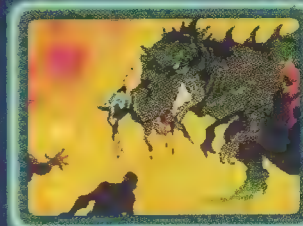
COMANDOS

1 JOGADOR

A ou C	Atira
Segurando A ou C 2s	Super tiro
B	Pula
Direcional	Mira / Direção do carro

2 JOGADORES

1º controle	
Direcional	Direção do carro
B	Pula
2º controle	
A, B ou C	Atira
Segurando A, B ou C	Super tiro
Direcional	Mira

Imagine-se num futuro distante trafegando em péssimas estradas de terra num reluzente Cadillac 53 vermelho, com dinossauros por todos os lados. Se conseguiu, você já tem uma boa idéia do que esperar deste CD. Ele traz animações animalescas, no melhor estilo de Graphic Novels. Geralmente são cenas congeladas em que a câmera faz zooms para intensificar a carga dramática da ação. O legal é que há várias bifurcações e você sempre escolhe por onde ir. E mais: a partir de sétima fase, o esquema muda radicalmente. A narração e os diálogos também são bacanas.

As animações são de um bom gosto extremo. Até a eterna granulação de imagens do Sega CD dão um charme especial

PLANETA MUTANTE

Em 2020, a humanidade alcança o seu trágico destino: um grande cataclismo mata milhões de pessoas em todo o mundo. Os sobreviventes se abrigam nos subterrâneos. Muitos anos depois, as pessoas retornam à superfície e encontram o planeta bastante modificado. Os extintos dinossauros voltaram e a humanidade entra em conflito. De um lado estão os ambiciosos que ignoram os limites da natureza. A mais perigosa é Scharnhorst: ela é uma das governadoras da cidade do mar (NY reconstruída) e pretende se tornar uma ditadora. No outro estão as pessoas sensatas que sabem que o cataclismo foi provocado pelo desrespeito do homem ao equilíbrio da natureza. Jack Tenrec e Hannah Dundee são idealistas que pretendem salvar o mundo. Junto com eles está Hobb, um ser de uma raça superior e desconhecida que vive nas profundezas do planeta. Hobb sabe que o mundo está ameaçado e alerta Jack e Hannah. A dupla aceita o desafio e pisa fundo.

Só de olhar para essa tal de Scharnhorst já dá para perceber: é uma megera. Argh!

Quando encontrar um carro capotado, desvie para o lado oposto pois há um dino na pista

DUPLA DO BARULHO

Você pode jogar sozinho ou com um amigo e seu tempo é limitado. Em dupla, um controla a direção do carro e o outro se encarrega de atirar. Os tiros devem se concentrar nas pedras e tocos de madeira que aparecem no caminho. Os dinossauros e os outros animais não podem ser atingidos. Se isso acontecer, pode pintar um Game Over. Ou, na melhor das hipóteses, o relógio corre mais rápido.

Os cristais azuis dão mais energia para o seu carro, ou então, vidas extras. Passe por cima!

Quando o dinossauro te pega, ou você bate de frente, rola aquela animação. Curta!

Os troncos grandes ou os esqueletos de dinossauros não são destruídos pelos seus tiros. Desvie e aproveite as várias bifurcações

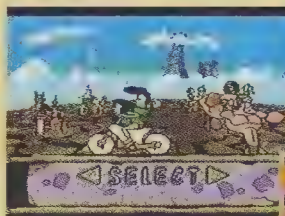
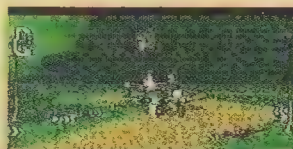
Se você curte pancadaria com velocidade, experimente BC Racers. As corridas rolam na [illegible] [illegible] as pegas são com sidecars [illegible] para o carro(?) de pedra. Até o brucutu Chuck Rock e seu [illegible] [illegible]. O desafio é meio baixo e os gráficos ficaram ruins, mas o [illegible] compensa.

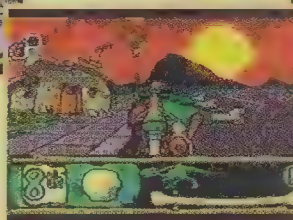
BC RACERS
Core Design
Corrida - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO ●●●
SOM ●●●
DESAFIO ●●●
DIVERSÃO ●●●
JOGABILIDADE ●●
ORIGINALIDADE ●●●

A jogabilidade meio "travada" e os gráficos mal acabados são os pontos fracos.

DESÇA A CLAVA

O CD traz 3 visões de pista, 4 níveis de dificuldade para as corridas e 3 para os inimigos. As provas duram 4, 6 ou 8 voltas e dá para jogar em dupla contra a máquina. Todas as voltas dão uma nitro e apertando A, B e C, simultaneamente, você acelera enquanto distribui pancadas. Pé na tábua e clava nos adversários!

São 6 duplas diferentes para escolher. Apertando C você vê o nome dos personagens e o desempenho de cada um

A pista com clima tropical tem uma rampa que permite uns pulinhos. Saudade de Road Rash!

Dê uma passadinha nos boxes, sem parar, para pegar pernis que recuperam energia

Boa pedida: aperte simultaneamente A, B e C para socar enquanto acelera

COMANDOS

JOYSTICK DE 6 BOTÕES	A	Piloto bate	B	Acelera	C	O carona bate	X ou Z	Muda a visão	Y	Muda a visão/Usa a nitro
JOYSTICK DE 3 BOTÕES	A, B e C	Mesmas funções	A ou C + ↑	Usa a nitro	Start	Pausa o game com o Direcional, muda as visões				

ADDAMS FAMILY VALUES
Ocean
RPG - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

O game é excelente para quem curte altos desafios. Mas a resposta aos comandos é lenta e os mapas são complicados para consultar

COMANDOS

A	Usa o item escolhido
B	Solta o raio
X	Conversa / empurra objetos e botões
Y	[illegible]
Start	[illegible]

Addams Family Values®

Misturar RPG com família Addams é bem esquisito, mas nada que se relacione a essa família deve ser normal. O resultado deste game é bastante animador. O cart traz um desafio aterrador, com o bom-humor típico das histórias da família. Isto é a coisa mais legal, já que RPGs engraçados são raríssimos. Só não deixe que o desafio acabe com a sua graça. Quem se habilita?

Porrada de Itens

[illegible] selecioná-los. Os demais são utilizados automaticamente.

Na tela de itens, quando você põe a "mãozinha" sobre o item, aparece o nome dele

O Sumiço do Bebê

[illegible] mansão abandonada nos arredores da cidade. [illegible]

Cenários Cheios de Surpresas

Como em todo RPG, você tem que fuçar ao extremo. Dá para encontrar passagens secretas e pontos de teletransporte, entre outras coisas. Nas cavernas, fique atento para as pedras que podem ser empurradas. Elas sempre abrem caminho. Você também encontra círculos (geralmente vermelhos e azuis) que são células teletransportadoras. Os níveis não são bem delimitados. Desta forma, você será obrigado a um interminável entra-e-sai de nível.

TRUE LIES

TRUE LIES
Acclaim

Ação - 1 jogador
16 Mega

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Um mapa viria a calhar e personagens nanicos não combinam com Schwarzenegger. Concorda?

COMANDOS

São 4 configurações. Usamos a primeira

A, L ou R	[illegible]
B	Atira
X	[illegible]
Y	[illegible]
Y + Direcional	[illegible]

Nas demais fases você passará por metrôs, docas, refinarias e até pinta um rolê em um caça Harrier. Boa sorte!

Schwarzenegger é sinônimo de violência, suspense, ação, aventura e de... games, é claro. Só que desta vez o grandalhão se deu mal. O game True Lies não deverá repetir o grande sucesso que alcançou o filme dirigido por James Cameron. Os gráficos não ficaram [illegible] *tem sangue. Confira!*

VENDEDOR OU ESPIÃO?

[illegible] lunáticos ameaçam detoná-las em solo americano se suas [illegible] não vai deixar barato.

Gib é seu companheiro e falará várias vezes durante as fases. Preste atenção!

CHUMBO GROSSO

[illegible]

A pistola tem 15 balas que são recarregadas quando acabam. Quando tiver 1 ou 2 balas e muitos inimigos, atire logo para recarregar a arma

THE CHATEAU

Fase no chateau suíço de Jamal Khaled, milionário aliado [illegible] importantes dados.

Para entrar na sala do computador, você terá de pegar o cartão de segurança ao lado da mesa

Na frente do computador, aperte ↑ e caia fora pois o tempo vai fechar para o seu lado

THE SLOPES

[illegible] para pegar o carro em que seu amigo Gib o espera

Desça a milhão apertando X para se safar dos tiros. Pare apenas para repor energia

THE MALL

Um terrorista foi visto num shopping de Washington. Faça a limpa com cuidado para não espantar a freguesia. A luta final será no banheiro

No fim da fase, entre no banheiro e passe fogo nos caras e nas portas fechadas. O chefe atira com uma 12. Fique esperto e desça o dedo!

THE PARK

No parque, cuidado com os terroristas escondidos atrás de árvores. Vasculhe bem as alamedas pois você terá [illegible]

Quando você está para jogar uma granada, pinta um reloginho. Harry só joga depois que você solta o botão B. Não vá deixar ela explodir em suas mãos

PAC-IN-TIME
Namco

Aventura - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Um bom remake do primeiro Pac Man. Horas de diversão garantidas

COMANDOS

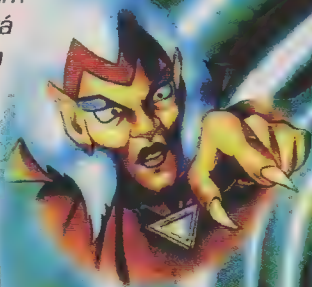
B	Pula
B apertado	Pula mais alto
L ou R	Seleciona item
Y	Usa item

ITENS

Argola Verde	Corda
Argola Amarela	Bola de Fogo
Argola Vermelha	Marreta
Argola Azul	Bolha aquática
Frutas	Restauram energia e vida
Miniatura	Vida Extra
Pastilha grande	Deixa comer os inimigos
Esponja	Chupa a água
Pac-Copter	Para voar
Chaves	Abrem baús e portas
Porta extra	Teletransporta

★ O game dá três Continues e passwords. Mas não abuse da sorte!

★ Em 2 jogadores, cada um debulha as fases, alternadamente

Quando uma softwarehouse não tem idéias novas, costuma reciclar um velho sucesso. É o que a Namco está fazendo com Pac Man. A aventura traz uma história mais definida, nova estrutura e uma jogabilidade diferente. Pac foi enviado ao seu passado de menino pela bruxa dos chicletes e você precisa ajudá-lo a voltar. Não chega a ser um escândalo, mas utilizaram uma boa idéia com os recursos atuais dos carts. Pac-In-Time é indispensável para uma boa coleção.

PAC-IN-TIME

ORA PÍLULAS!

Pac Man é sinônimo de comer pastilhas, pílulas ou chicletes, você que sabe! Seu objetivo é recolher todas as pastilhas espalhadas nas 11 telas de cada uma das cinco fases. A quantidade de pastilhas necessária para mudar de tela está indicada no canto inferior esquerdo. No começo, todas as pastilhas são visíveis, depois é preciso fuçar para achá-las. Além das pastilhas pequenas, há as grandes; como nos bons tempos, elas são vitaminadas e permitem eliminar os fantasmas-chicletes. Em cada tela, quatro pavorosos podem surgir para atrapalhar. Ao pegar as pastilhas indicadas, a porta de EXIT se abre.

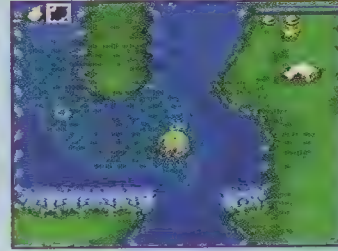
INIMIGOS

Há uma tonelada deles. Rasteiros, aquáticos, voadores. A maioria arranca pouca energia, mas os fantasmas-chicletes são perigosos: cada encostada neles custa 1/4 do marcador. O melhor a fazer é comer a pastilha grande e sair correndo para eliminá-los. Em locais com muitos inimigos pentelhos, o melhor é aniquilá-los antes para que não atrapalhem.

Esta é uma das argolas que guardam armas. Pule só uma vez para pegá-las

A Corda Mágica é ótima para apassar por lugares altos...

O fantasma impede a passagem. Espere-o sair, suba e corra à esquerda para pegar a pastilha vitaminada

Ué! Sem saída? Queime a parede com as Bolas de Fogo e siga em frente

Com a Bolha Aquática, Pac pode mergulhar. Cuidado com inimigos aquáticos

SPIDER-MAN
LJN

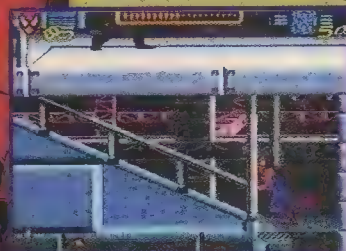
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

Boa sacada por cenários de fundo. Geralmente no plano de trás há muitas coisas escondidas

COMANDOS

A	Chuta
B	Pula
X	Joga teia
Y	Soca
R	Solta teia na diagonal
↑+R	Joga teia no teto
L segurado + Direcional	Corre
B e depois L	Gruda na parede
Start	Pausa o game e mostra a teia de itens
Select	Ativa o item desejado (coloque o Direcional sobre o item e aperte Select para voltar ao game)

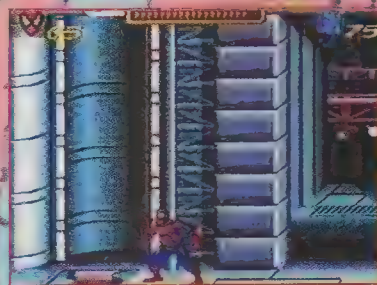
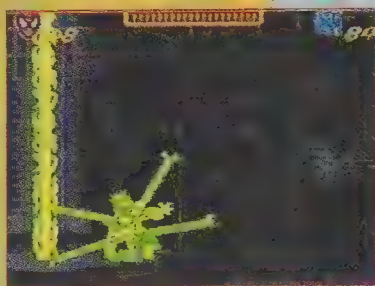
★ Você vai andar dependurado sob a ponte do Brooklin. Quando pintar um mastro com luz verde ou vermelha, pode pular pois é barco com certeza. Confira!

Lance animal: na maioria dos cenários você pode andar em um plano recuado, onde geralmente há muitos itens

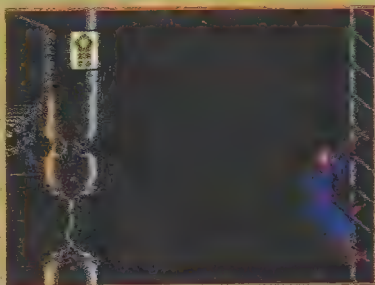
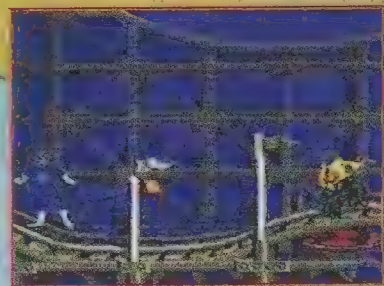
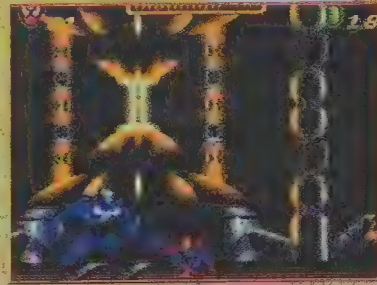
Diz o ditado do nosso super-herói que "caiu na teia é mosca". E desta vez, a teia do mais ágil herói de todos os tempos está cheia de insetos para encarar: os mais insanos e perigosos vilões de New York. Novamente, porém, o cart do Aranha decepciona e não supera o grande barato da versão para Sega CD. Os gráficos e os sons ficaram corretos, mas a jogabilidade é decepcionante, com respostas travadas e imprecisas. Mesmo assim dê a sua olhada. O aranha merece...

CRIMINOSOS À SOLTA

A história é mesma de sempre: Nova York está um caos pois houve uma grande fuga em Ravencroft, prisão de segurança máxima. Para pôr ordem na city, ninguém melhor do que Peter Parker, o repórter que foi picado por uma aranha radiativa e se transformou no Homem-aranha. Os inimigos são bem conhecidos dos fãs dos quadrinhos Marvel: Dr. Octopus, Rhino, Lizard e o arquiinimigo Venom, entre muitos outros. Faça a limpa!

HERÓIS AMIGOS

EmSpider-Man você pode pedir a ajuda dos 4 Fantásticos em alguns momentos. Para chamar o Tocha Humana, a Mulher Invísivel, o Sr. Fantástico e o Coisa, basta pegar o item correspondente a cada um. Os outros itens com o emblema do aranha dão vidas extras, energia e teias. Uma novidade é que agora você tem dois tipos de teias mais poderosas, além da teia padrão. Durante as fases, você deve fuçar bastante nos cenários para encontrar salas secretas cheias de itens.

Entre neste buraco pois lá embaixo há uma porrada de itens. Estoure as caixas nas paredes e faça a festa

Chefe Octopus: passe correndo por ele, suba e ative o raio no interruptor. Depois desça e jogue teias no rosto para que ele leve o choque

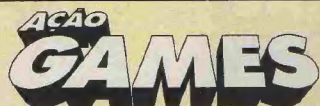
A mulher invisível dá uma roupa especial que deixa o aranha mais resistente

Antes da luta final você deve encontrar os cartões verde, vermelho, azul e amarelo para abrir os portões. Saia fuçando

A luta final é com Venom. Abaixe-se e cuidado com as teias que ele joga!

PRA SER FERA, TEM QUE TER A MANHA!
AÇÃO GAMES
SÓ DICAS
ESPECIAL
EDITORA AZUL
TRUQUES PARA MAIS DE 140 JOGOS
Super NES
Mega Drive
3DO
Sega CD
Nintendo
Master
DESTACANDO:
MORTAL KOMBAT 2: SEGRED
DONKEY KONG COUNTRY: CO
SONIC & KNUCKLES: ARGOLA
NAS BANCAS
Saiu mais uma edição da revista SÓ DICAS, um guia especial que o pessoal da AÇÃO GAMES preparou pra você. Tem truques de montão para mais de 140 jogos. Com SÓ DICAS na mão, você vai humilhar qualquer adversário.
AÇÃO REVISTA GAMES ESPECIAL

EDITORA AZUL

Fundador Victor Civita (1907-1990)
Diretoria Angelo Rossi, Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi, Maurício Anníbal e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **81**, abril de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

Não se desespere!

Daqui a quinze dias tem mais uma Ação Games

SNES e MEGA
SEAQUEST DSV

Baseado no seriado de Steven Spielberg. Game de estratégia no mundo submarino, com gráficos muito legais

MEGA
BEYOND OASIS

Mais dicas e sacadas deste game pra você debulhar

SEGA CD
ESPN NBA HANGTIME '95

Dois games de basquete em apenas um CD: um realista e outro viajante. Muito bons!

SHOTS

Enfim, a revelação: Playstation japonês e americano não serão compatíveis. Saiba como rolam as vendas dos consoles de 32 bits na Terra do Sol Nascente e outras novidades quentíssimas!

NEO GEO CD

Agora sim: a prometida lista de lançamentos para 95, junto com o teste deste novo console da SNK

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
BIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press.- Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

© ESTÚDIO 305
EDUARDO GIRÃO
Trax ™